NES - Y4 - FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

# INSTRUCTION MANUAL

ocean

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

**This game is licensed by Nintendo® for play on the**

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.

# *PRECAUTIONS*

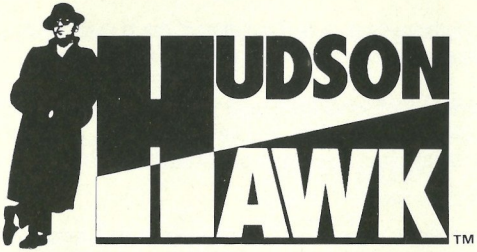
*1) Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.*

*2) Ceci est un jeu de haute précision. Il doit ne pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.*

*3) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.*

*4) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.*

# TABLE DES MATIERES





1 INTRODUCTION ..... 2
2 LES COMMANDES A LA MANETTE ..... 3
3 COMMENT JOUER AU JEU ..... 4
4 LA FIN DU JEU ..... 8
5 CONSEILS ET ASTUCES POUR LE JEU ..... 9

# 1 INTRODUCTION

Eddie Hawkins, alias Hudson Hawk, a la réputation d'être le meilleur cambrioleur du monde. Après avoir réussi des casses très célèbres, il a décidé de se retirer.

Malheureusement, Darwin et Minerva Mayflower ont d'autres plans pour lui. Ils veulent reconstruire l'un des projets les plus fous de Léonard de Vinci: la machine à fabriquer de l'or. S'ils réussissaient, ce serait une catastrophe pour l'économie mondiale. Ils ont besoin de l'aide de Hawk.

Les Mayflower obligent Hawk à leur voler 2 œuvres d'arts de Léonard de Vinci. Ils menacent Hawk de tuer son meilleur ami si il n'obéit pas. Une de ces œuvres est extrêmement bien gardée à la société de ventes aux enchères Rutherford. L'autre est cachée dans les caves du vatican. La tâche s'annonce délicate même pour un as tel que Hawk.

Nous avons besoin de vous pour aider Hawk à sauver son ami et pour retrouver la machine à fabriquer l'or. Dès que vous l'aurez trouvé, il faudra voler des éléments clés de cette machine pour l'empêcher de fonctionner. Ainsi vous éviterez une catastrophe économique.

# 2 LES COMMANDES A LA MANETTE

**LA FLECHE DE DIRECTION DE LA MANETTE:**

**GAUCHE:**
-déplacement vers la gauche

**DROITE:**
-déplacement vers la droite

**HAUT:**
-permet soit de monter sur les cordes et échelles
-de se relever aprés avoir rampé
-de franchir une porte lorsque vous êtes en face
-de faire monter un ascenseur sur lequel vous êtes

**BAS:**
-permet soit de descendre sur les cordes et échelles
-de se mettre à quatre pattes pour ramper
-de se lâcher vers le bas à la fin d'une corde
-de faire descendre un ascenseur (ou plate forme) sur laquelle vous êtes

**BOUTON START:**
-appuyez sur le bouton START pour commencer une partie ou un niveau.
-appuyez sur START pour reprendre une partie que vous avez pausé.

**BOUTON SELECT:**
-permet de pauser le jeu de regarder l'écran d'information.

**BOUTON A:**
Pour sauter.

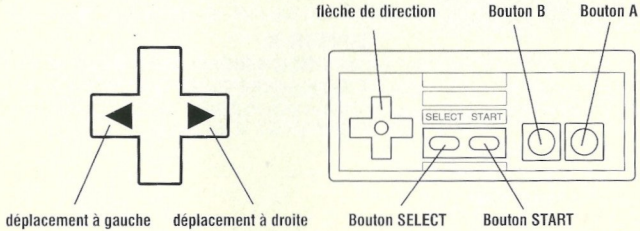
**BOUTON B:**
Pour jeter une balle en caoutchouc si vous appuyez rapidement sur le Bouton B.
Pour donner un coup de poing si vous appuyez longtemps sur le Bouton B.

# 3 COMMENT JOUER AU JEU

## POUR COMMENCER:

Lisez attentivement ce manuel pour bien comprendre le fonctionnement de ce nouveau jeu. Conservez ce manuel car il pourra vous servir plusieurs fois. Insérez votre cartouche de jeu Nintendo NES et allumez votre console. Un écran avec le logo OCEAN et HUDSON HAWK apparaît. Vous pouvez attendre pour voir les dix meilleurs scores ou appuyer sur START pour commencer une partie.

Le jeu comprend trois grands niveaux. Au début de chaque niveau, on vous indique l'objet que vous devez trouver et voler. Appuyez sur START pour commencer.



# POUR CONTROLER HAWK:

Vous contrôlez HAWK dans sa quête à travers les niveaux. Appuyez sur la flèche de direction vers la droite ou vers la gauche pour courir. Appuyez vers le Bas puis rapidement à droite ou à gauche pour ramper. Cette manoeuvre est très utile pour éviter des pièges comme les tirs ou les alarmes électroniques. Lorsque vous rampez, si vous appuyez à nouveau vers le haut, vous vous relevez.

Appuyez sur le Bouton A pour sauter. Vous pouvez sauter et courir en même temps. Vous pouvez sauter au dessus de certains ennemis et obstacles. Vous pouvez utiliser des objets comme les caisses ou les chaises pour sauter encore plus haut. Vous pouvez sauter pour franchir des corniches ou des objets. Lorsque vous arrivez à la fin d'une échelle ou d'une corde, vous pouvez sauter.

Pour grimper ou descendre d'une corde ou d'une échelle, appuyez vers le haut ou vers le bas. Pour vous déplacer le long d'une corde ou d'un tuyau appuyez vers la droite ou vers la gauche.

Pour utiliser un ascenseur ou une plate forme, placez vous sur la plate forme et appuyez vers le haut ou vers le bas. Pour déplacer un objet sur une plate forme (ou un ascenseur), placez l'objet sur la plate forme (ou l'ascenseur) et appuyez vers le haut ou le bas. Vous pouvez passer par certaines ouvertures comme les portes, les fenêtres, en appuyant vers le haut dès que vous êtes en face d'une de ces ouvertures. Certaines portes sont fermées et vous ne pourrez pas les franchir. Lorsque vous montez dans un ascenseur, il vous amène automatiquement à un autre étage.

# L'ECRAN D'INFORMATION:

Vous commencez le jeu avec 5 vies et un niveau d'énergie de huit coeurs. Les ennemis et les pièges que vous affrontez peuvent faire diminuer votre niveau d'énergie ou vous faire perdre une vie. Pour accéder à l'écran d'information et regarder votre niveau d'énergie et vos vies, appuyez sur le bouton SELECT.

L'écran d'information vous informe sur:

**Lives:** votre nombre de vies. Le jeu commence avec 5 vies. La partie se termine lorsqu'il ne vous reste plus de vie.

**Energie:** vous pouvez avoir de 1 jusqu'à 8 coeurs. Si votre niveau d'énergie atteint 0 coeur, vous perdez une vie. Lorsque vous avez perdu une vie, vous recommencez la vie suivante avec 8 coeurs.

**Score:** il y a des pièces de monnaie qui clignotent à certains endroits du jeu. Lorsque vous touchez ces pièces, vous augmentez votre score. Lorsque vous tuez des ennemis ou lorsque vous finissez un niveau, votre score augmente.

Appuyez sur START pour reprendre la partie après avoir regardé l'écran d'information. Si vous appuyez sur A et B en même temps pendant l'ecran d'information, vous quittez la partie en cours. Pendant l'écran d'information, si vous appuyez sur SELECT, vous pouvez couper la musique ou les bruitages.

# POUR SE DEFENDRE:

Hawk possède 2 possibilités pour se défendre:

- soit lancer des balles de caoutchouc.
- soit donner des coups de poings.

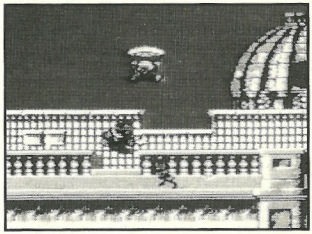
Si vous appuyez rapidement sur le bouton B, vous lancez une balle en caoutchouc.
Si vous appuyez longtemps sur le bouton B, vous donnez un coup de poing.

Vous pouvez immobiliser certains ennemis avec une balle en caoutchouc. Attention, ils seront immobilisés pendant un certain temps seulement. Si vous voulez les éliminer définitivement, il faut leur donner un coup de poing pendant qu'ils sont immobilisés. Certains ennemis peuvent être éliminés définitivement avec une balle en caoutchouc.

Les balles en caoutchouc sont aussi très utile pour activer ou désactiver les intérrupteurs ON/OFF. Elles permettent par exemple de désactiver l'interrupteur des hélices d'aération.

# LES ENNEMIS ET LES PIEGES:

Hawk sera confronté à beaucoup d'ennemis et de pièges. Certains ennemis ou pièges se trouvent simplement sur votre chemin, d'autres sont extrêmement vicieux, d'autres encore sont mortels. Les ennemis vicieux vous font perdre de l'énergie. Les ennemis mortels vous font perdre une ou plusieurs vies.



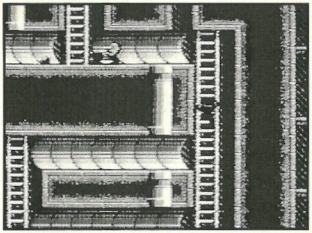
Faîtes attention où vous mettez les pieds car les alarmes électroniques et les caméras vous surveillent. Il faudra sauter ou ramper pour éviter certains pièges.

# 4 LA FIN DU JEU

Si vous terminez la partie avec un gros score, vous pourrez entrer vos initiales dans la liste des 10 meilleurs scores. Les initiales que vous entrez, ne restent en mémoire que lorsque la console est allumée. Notez les scores et essayez de faire mieux que vos copains. Si vous éteignez la console, les scores et vos initiales disparaissent.

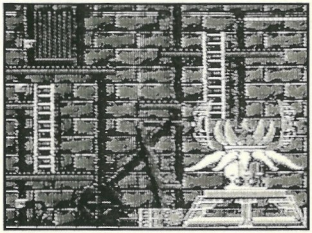
# 5 CONSEILS ET ASTUCES POUR LE JEU

- Lorsque vous avancez à droite ou à gauche, envoyez toujours une balle en caoutchouc devant vous. Cela vous permet parfois d'immobiliser des ennemis avant qu'il n'apparaissent à l'écran. Cette manoeuvre est très utile car certains ennemis sont très rapide, et vous aurez à peine le temps de les voir qu'ils vous auront déjà fait des misères.



- Le coffre fort de Rutherford est caché derrière une peinture.

- Un interrupteur ne contrôle pas toujours l'obstacle que vous voyez à l'écran. Lorsque vous avez touché un interrupteur, il faut regarder autour pour connaître le piège que contrôle cet interrupteur.



# ATTENTION

## A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

*WAARSCHUWING*

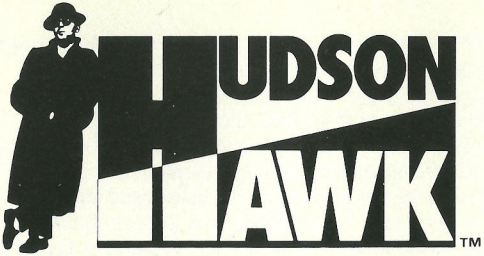
*1. Let er op dat het Nintendo Entertainment System uit staat als je deze cassette er in doet of er uit haalt.*

*2. Deze cassette is een uiterst gevoelig precisieprodukt. Bescherm hem daarom tegen te hoge of te lage temperaturen of harde schokken en stoten. Bewaar hem bij kamertemperatuur en probeer nooit hem uit elkaar te halen.*

*3. Raak de electrische contacten niet aan en voorkom dat deze nat worden, anders ontstaan er storingen in de elektronica. Steek nooit je vingers of metalen voorwerpen in de openlng van de aansluiting.*

*4. Probeer nooit de cassette schoon te maken met benzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.*

# INHOUD




1. INLEIDING ..... 14
2. HET GEBRUIK VAN DE CONTROLLER ..... 15
3. HOE HET SPEL TE SPELEN ..... 16
4. HET EINDE VAN HET SPEL ..... 20
5. HINTS OM HET SPEL TE WINNEN ..... 21

# 1) HET VERHAAL VAN HUDSON HAWK

Eddie Hawkins alias de Hudson Hawk heeft de reputatie de beste sluipdief in de wereld te zijn. Maar nu heeft hij besloten op het rechte pad te gaan

Helaas hebben Darwin en Minerva Mayflower andere plannen met hem! Ze zijn het Leonardo Da Vinci Alchemie Project aan het bouwen; een machine die goud kan maken.Dit is leuk voor de Mayflowers maar ramp- zalig voor de wereldeconomie.Zij hebben dde hulp van Hawk nodig en dreigen als hij niet meewerkt zijn beste vriend iets aan te doen!

De Mayflowers bevelen Hawk om twee onbetaalbare werken van Leonardo Da Vinci te stelen. De ene bevindt zich in het zwaarbewaakte veilinghuis Rutherfords'.De andere ligt in de gewelven van het Vaticaan. Best een uitdaging zelfs voor Hawk!!

We hebben jou hulp nodig om Hawk te helpen. Eerst om zijn vriend te redden en ten tweede als Hawk de goudmachine kan vinden kan hij misschien het sleutelelement stelen en zo de wereld van een finan- ciële ondergang redden.

# 2) HET GEBRUIK VAN DE CONTROLLER

**HET CONTROLLER ELEMENT**

**LINKS**: naar links bewegen (left) **RECHTS** : naar rechts bewegen (right)

**UP**: Omhoog klimmen (van ladders en touwen)
Opstaan (na gekropen te hebben)
Door een deur gaan (als je ervoor staat)
Om een platvormlift omhoog te bewegen (als je erop staat)

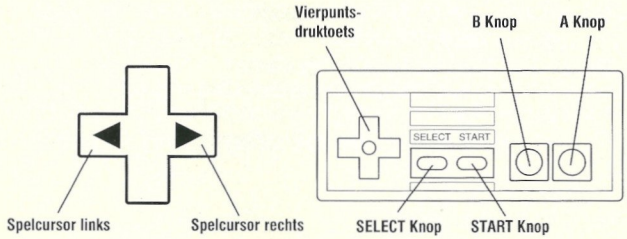
**DOWN**: Naar beneden klimmen (van ladders en touwen)
Op handen en voeten te kruipen
Naar beneden springen (aan het einde van een touw)
Om een platvorm lift naar beneden te bewegen

**STARTKNOP:** Indrukken om het spel te beginnen. Het spel te hervatten (na een pauze)

**SELECTKNOP** : **A-Knop:**springen
**B-knop:**gooien (snel drukken)
**stoten** (lang drukken)

# 3) HOE HET SPEL TE SPELEN

Lees om te beginnen eerst goed dit instructie boekje door om te begrijpen hoe je met je nieuwe spel om moet gaan. Bewaar het daarna voor als je nog eens iets na wilt kijken. Doe de speelcassette in de NES en zet de machine aan. De OCEAN en de Hudson hawk titel verschijnen nu in beeld. Wacht totdat je de top tien sorelijst ziet of druk op start om het spel te beginnen.
Het spel bestaat uit drie niveaus. Aan het begin van ieder niveau wordt je verteld waar je bent en wat het object is dat je moet stelen. Druk op start om ieder niveau te beginnen.
Je hebt de controle over Hawk terwijl hij zich door alle niveaus beweegt. Druk links en rechts



in om te rennen.Druk naar beneden en links of rechts om te kruipen.Dit is zeer nuttig om door nauwe passages te komen, om kogels te ontduiken, of onder electrische ogen door te sluipen. Druk op UP om weer op te staan.

Druk knop A in om te springen. Je kunt rennen en springen tegelijk. Over sommige vijanden en obstacels kun je heen springen en andere kun je met behulp van het werpen van een ander object (een kist of een stoel bijvoorbeeld). Je kunt ook springen om randen en objecten te beklimmen.

Ook kun je naar de uiteinden van ladders en touwen grijpen die net buiten bereik zijn. Om een ladder of een touw te beklimmen dat verticaal hangt druk je op de controller UP of Down in. Om langs een horizontaal gespannen touw of pijp te zwaaien druk je links of rechts in. Om jezelf of objecten met een platvormlift te bewegen in verticale richting ga je erop staan en druk je UP of DOWN in op de controller. Je kunt door bepaalde openingen gaan (Deuren, ramen, waspijpen) door UP in te drukken terwijl je er voor staat.
Sommige deuren zijn gesloten en daar kun je niet door ; neem dan de lift en deze neemt je automatisch mee naar een ander niveau.

Je begint het spel met vijf levens en een energieniveau van acht. Vijanden en vijandige

# HET OVERZICHTSCHERM

objecten die je tegenkomt kunnen je een deel van je energie van je wegnemen of zelfs een leven; Om een pauze in te lassen en te zien wat je score is druk je op select. Het overzichtscherm is van de volgende informatie voorzien :

**LEVENS** :Je begint met vijf levens, bij nul aangekomen is het spel over

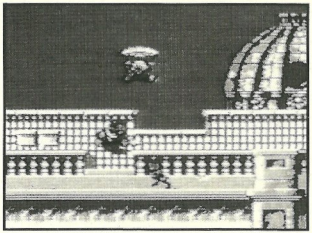
**ENERGIE** :Van één tot acht hartjes. Als je energie bij nul is aangekomen verlies je één leven. Begin je aan een nieuw leven dan heb je weer een energiehoogte van acht;

**SCORE** :Door het hele spel zie je oplichtende munten. Als je deze aanraakt verdwijnen ze en worden ze aan je score toegevoegd. Door een vijand te verslaan of een taak te volbrengen gaat je score omhoog.

Druk op start om het spel weer te hervatten of druk op A en B tegelijk om af te haken. Je kunt ook SELECT indrukken om de muziek en geluidseffecten uit of aan te zetten. Het spel wordt hervat daar waar je bent opgehouden.

Hawk heeft twee verdedigingsmanieren; softbalen en zijn vuisten. Druk lang

op knop B om een vuiststoot uit te delen en druk snel op knop B om een softbal op te werpen. Sommige vijanden kunnen worden uitgeschakeld door ze met softballen te raken. Andere zijn alleen tijdelijk verdoezeld en moeten
alsnog met een vuiststoot worden uitgeschakeld. Softballen kunnen ook gebruikt worden om schakelaars uit te gooien . de schakelaars vindt je in de nabijheid van sommige electrische objecten en zal deze tijdelijk buiten werking stellen;



Hawk zal veel vijanden en problemen tegenkomen. Sommigen staan je alleen maar in de weg, anderen kunnen je kwaad doen en je zelfs vernietigen. De schadelijke vijanden nemen energie van je weg. De dodelijke nemen een leven van je weg en daarna zetten ze je terug in het spel; Als je vijf levens kwijt bent is het spel voorbij.Kijk vooral goed uit waar je loopt! Electrische ogen en drukgevoelige vloerpanelen zetten alarmen in werking en verhogen het gevaar! Wees erop voorbereid om er langs te kruipen of eroverheen te springen.

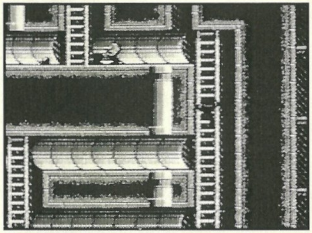
## 4) EINDE VAN HET SPEL

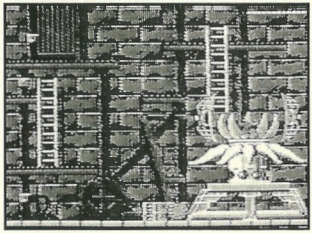
Als je het spel met een hoge score eindigt word je uitgenodigd om je initialen in de top10 lijst van beste spelers in te voeren. Stel deze zelf of met je vrienden samen. De ingevoerde initialen gelden alleen voor het zojuist gespeelde spel. Nieuwe scores of initialen worden niet bewaard zodra je het spel uitzet.

# 5) HINTS OM HET SPEL TE WINNEN

Als je vooruitloopt werp dan voortdurend een softbal op; je kunt zo vijanden uitschakelen zelfs voordat je ze gezien hebt. Soms is het al te laat als je je vijand ziet.
De Rutherfordkluis is achter een schilderij verborgen
Een schakelaar bedient geen object wat je op het scherm ziet. Na de schakelaar uitgegooid te hebben moet je goed rondkijken waarop deze van toepassing was;

SUCCES !!!





# WAARSCHUWING

## GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

21109

OCEAN EUROPE LTD.

ECUDIS S.A.
47, Chemin des Bruyères - BP 262
69152 DECINES-CHARPIEU Cedex
Tél. (33) 72.02.59.00 - Fax (33) 78.49.47.48 - Telex : 301 176 F

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON
© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.